

SQF-TDS



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

とびだす 大作戦



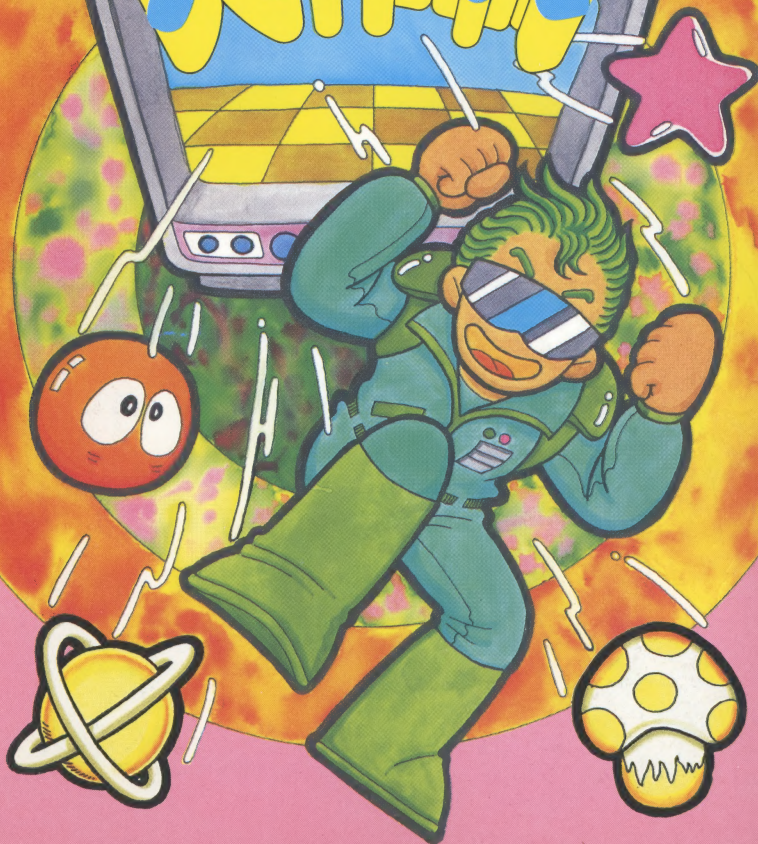
DOG
SQUARE

このたびはDOG・ファミ
リーコンピュータディスク
システム用ソフト「とびだ
せ大作戦」をお買い上げい
ただき、誠にありがとうございます。
このソフトをお
楽しみいただく前に、本マ
ニュアルを御一読願えば、
ソフトの面白みも倍増する
ことと確信いたしております。

も く じ

ストーリー.....	4p
起 動.....	6p
操作方法.....	8p
スーパー3D.....	10p
アイテム.....	12p
障害物etc.....	15p
ステージ&モンスター.....	16p
注意事項.....	24p

とびだせ 大作戦



ストーリー

俺の名はジャック 気ままな流れ者さ

俺はジャック。町から町、星から星へと渡り歩いている流れ者さ。気ままな1人旅を続けていた俺が、キラキラ星の小さな村を訪ねたときのことだ。宿を借りて、さて、ひとねむりしようか、と思っているところに、村長の孫娘のシンディが訪ねてきたんだ。

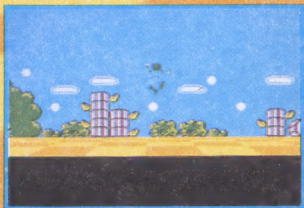
「おねがいっ」と言っいて、シンディは床につゆかつぶなして泣だき出だしてしまった。気の強きそうつよな女おんなの子こなのに、いっいたいだいどうしたどうってっていういうんだんだろうか？



走はしる



跳とぶ



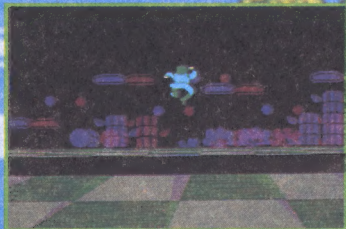
「おねがい」の
ないよう
内容ってのは、
ちかごろ
近頃キラキラ星
あば
で暴れまわって
いるドラゴンを
たいじ
退治してほしいって
ことだった。

「ドラゴンの1^{ひき}匹や2^{ひき}匹、簡単^{かんたん}にこらしめ
てやるぜ」と軽^{かる}く引^ひきうけたのだけれど、
実は、ドラゴンは8^{きょうだい}兄弟だったのだ！

ま、美人^{びじん}の頼^{たの}みとあっちゃしかたない…。



■スーパー3Dモード



■ノーマルモード



「とびだせ大作戦」は8
ステージ構成^{こうせい}。ドラゴン
8兄弟^{きょうだい}は、それぞれ、ス
テージのラストで待ちう
けている。各ステージは
いくつかのワールドにわ
かれていて、制限時間^{せいげんじかん}内
にワールドを走り抜^ぬけな
くなくてはならないんだ。

スーパー3Dモードで
専用メガネ^{せんようめがね}をかけると、
画面^{かめん}がとびだすぞ！

き どう
起 動

ソフトを

うご まえ じゅん び
動かすための前準備
て じゅん まち
キチンと手順を守ろう

き どう かた
ディスクシステムの起動のし方

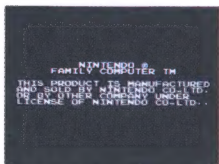
ほんたい ラム
ファミコン本体とRAMアダプタ、
ディスクシステムをただ正しく接続する。



◎この画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめよう



◎ディスクをセットすると、表示がちよっと変わって……



◎この文字画面が出てくればOKだ。さあ、始めるぞ！

ほんたい パワ
本体のPOWERをON！ おなじみマリオとルイージの追っかけこの画面になるね。よし、ディスクカードをセットだ。SIDE Aを上にするのを忘れちゃいけない！ OK？



◎表示をまちがえた。SIDE Aを上にしてセットし直そう

オーケー
OKだ！

しつぱい
これは失敗！！

オープニングが始まって…

おまちかね、タイトル画面だ。
 ここまでうまく起動しなかったら、26ページの一覧表を見て、原因がわかったら、それに応じた処置をしてね。タイトル画面がでたら、画面下のメッセージにしたがって、スタートボタンを押そう。



●PRESS STARTというのは「スタートボタンを押して下さい」という意味

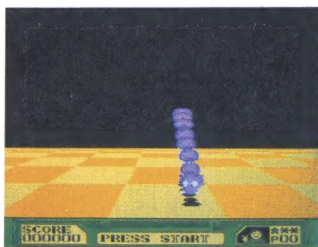


●メイン画面が真っ黒になっても、ビククリしないでね

●ドラゴンが行ったり来たりするデモ画面がつづいている



メイン画面が真っ黒になって、メッセージの表示がPLACE SIDE Bに変わるね。ディスクドライブの赤ランプが消えているのを確認してから、ディスクカードの、SIDE B を上にセットし直そう。



ドラゴンが出現して、デモ画面が始まる。ここでスタートボタンを押せば、いよいよゲームスタートだ。

操作方法

基本的な操作を覚えよう

では、ゲームを始めよう。基本的なことさえ覚えれば、あとはなにも難しいことはない。とにかく、ドラゴンめざしてつつ走れ！

画面の見方

と取ったボーナス星の数

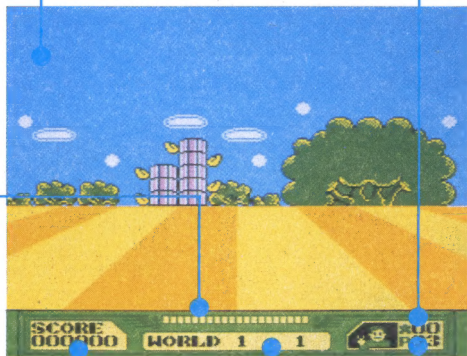
メイン画面

ジャックが、キラ星の荒野を走り抜ける

ボーナス星を取った数が表示される。ステージクリアすると、得点に換算される

タイマー

残り時間を表示。セルドクリアで、リッ



スコア

得点が表示される。ボーナス星で、高得点を狙おう

メッセージ

ジャックがいま走っているワールドが表示される

残り人数

ジャックが、あと何回までやられてもよいか表示される

コントローラの使い方

スタートボタン



ゲームがスタートする。④ボタンを押しながらスタートだと、コンティニューできるぞ。

セレクトボタン



3Dモードとスーパー3Dモードの切り換えをする。プレイ中でも切り換えられるよ。

④ボタン



ジャックがジャンプする。押し続けていると、ジャンプの距離が伸びるのだ。

⑤ボタン



アイテムのミサイルを取ると、攻撃ができる。ドラゴンと戦うときは、常に攻撃できるぞ。

十字ボタン



走る方向とスピードを決定する。(普段はノーマルスピード)

通常は

左



右

ロウスピード

ドラゴンと戦うときは

左



右

下

スーパー3D

ぜん だい み もん
前代未聞!

りっ たい が めん
こうすれば立体画面



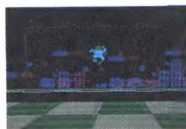
セレクトボタンでモード切り換え

セレクトボタンを押すと、メイン画面が3Dモードからスーパー3Dモードに切り換わる。スーパー3Dモードの画面

3Dモード



スーパー3Dモード



でとびだせメガネをかけると、奥行きのある立体的な画面に見えるぞ!

●とびだせメガネ(別売)を使おう

おもちゃ屋さんで、とびだせメガネを買ってこよう。このメガネは“とびだせ

- シリーズ”共通で使えるぞ。



どうして立体的に見えるの？



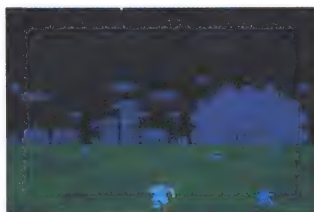
遠くの物

近くの物

左目をつぶって、右目だけで目の前の景色を見てみよう。それを覚えたら、次は左目だけで景色を見てほしい。右目で見たときと左目で見たときとで、見える物が少し違うことに気がついたかな？ 両目が離れているのでこうなるんだ。脳が、2つの目の見た景色を1つに合わせるときに、この違いを立体感として感じるといわけなのだそうだよ。

左目用の画面

右目用の画面



①とびだせメガネをかけると、左目でしか見えなくなる

①左目用の画面と、微妙に違うところに気づいてほしい



②とびだせメガネで、右目用の画面と左目用の画面が1つの立体的な画面に見えるんだ

2つの画面を1つに！

※とびだせメガネをかけて裏表紙を見てみよう！

アイテム

アイテムを取って つっ走る



①タワーを見つけたら、
体当たりしよう



②アイテムが出たら、
確実に取ること／



スタートしたと

きには、ジャックは武器を持っていない。タワーに体当たりすると、アイテムが出ることがあるから、武器や、1アップなどを手に入れよう。

タワーに
体当たり!

ミサイル



このアイテムを取ると、Ⓑボタンでミサイルが撃てるようになる。ただし、ジャンプ中は撃てないぞ。



クラッシャー



ジャックのパワースーツが赤くな
って、ジャンプの着地地点にいる敵
を踏みつぶせるようになる。ただし、
それ以外の方法で
敵とぶつかると、
と取られてしまうの
だ。



ムテキ

一定時間点滅
して無敵になる。

こいつはジャン
プして取ろう。

高いところで取れば取るほ
ど、長時間無敵でいられる。



1アップ



これを取ると
1UP。ジャッ
クがやられてし
まったときに、
復活できる回数が1回分増
えるんだ。



タイマー



がめんした
画面下のタイ
マーの目盛りが
めしめしている、ワ
ールドクリアの
のこせいげんじかん
残り制限時間がリセットさ
れて、まんもど
満タンに戻る。



毒キノコ



アイテムはやく
に立つものばかり
とは限らない。
このどく
とくと、いっばつ
一発でジャックが
ダウンしてしまう。



ボーナス星で得点をかせげ



このほし
ととったかずが、がめん
ひだりしたひょうじ
左下に表示されて、ステージ
とくてんかんさん
クリアで得点に換算されるぞ。



ワープ風船でボーナスステージへ

ステージの途中でふわふわ漂っているワープ風船を取
と、ボーナスステージにワープできるのだ。



俺の走りを ジャマするんじゃない!

ファイヤー・タワー

ぶつかると、クラッシャーを
もっているときはそれを取られ、
もってないとダウンしてしまう。



ハンド



ジャックの行く^ゆ手をさえ
ぎる。左右^{さゆう}だけに動く^{うご}タイ
プと、上下左右^{じょうげ さゆう}に動く^{うご}タイ
プとの2つがある。

ジャンパー



これに乗ると、
勝手にジャンプしてしまう。
しかし、うまく利用^{りよう}するこ
ともできるぞ。



スーパージャンパー



ジャンパーより
はるかに高く^{たか}、はるか
に遠く^{とお}までジャンプさ
せられてしまう。

ステージ&モンスター

ドラゴン8兄弟めざして、 走り抜けるのさ

ドラゴン退治に出かける前に、少し下調べをしておこうじゃないか。敵を知るものは負けを知らないって名言を知ってるかい。この俺が言ったんだけどね。てなわけで、ステージと敵キャラを研究だ。



ステージ1

ま、軽く腕だめしをするのに適当なステージだな。ここで、基本を身につけちまおうぜ。



タ レ

マス目模様の2マス分を左右に動いている。ま、ザコってところだろうな。



ポ ン

ただ空中にフワフワ浮いて、上下に動いて



いるだけだから、よけて通るのは簡単だぜ。

●ミサイルとクラッシャーを、はやく手に入
れてしまおう



まず最初に武器を手
に入れることだな。こ
のステージくらいなら
まだいいが、敵が強
くなってきたら、いかな
俺とて、チト不安にな
るぜ。

谷を跳び越えるタイミ
ングを、はやめにつかん
でしまうのも大切だ。フ
アイヤー・タワーにも
気をつけなくちゃなら
ない。めんどうだな！

○Aボタンを押しつづ
けていると、ジャンプ
の距離が伸びる



荒野を走り抜ける
と、いきなり空が暗
くなる。いよいよド
ラゴンのおでましつ
てわけだ。

○この程度のファイヤ
ー・タワーは、軽くす
り抜けていきたいもの



○ステージのドラ
ゴンは単純な動きし
かないぞ



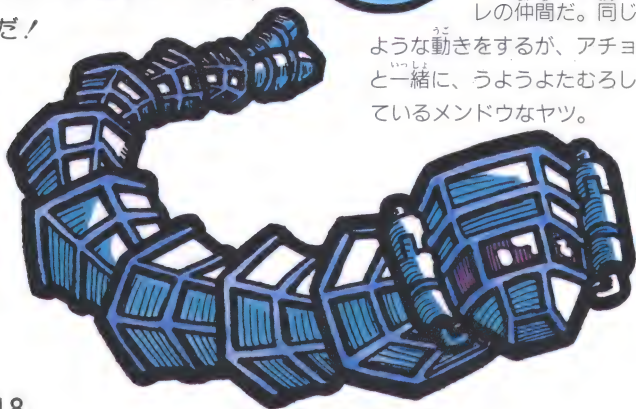
ステージ2

しよっぱなから谷が多
いが、基本が身について
いればどうってことはな
いさ。むしろ、ハンドに行
く手を邪魔されて、もた
もた時間を無駄にすると、
タイムオーバーが怖いぜ。



●ハンドは、ジャックの動きに合わせ
て左右に動く。さて、どうする？

ステージ2のドラ
ゴンは、まるでロボット
のような顔をしているの
だ！

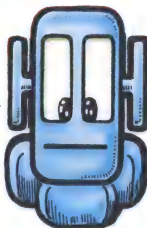


アチョ



使
う。
サイ
ルを
する。
ミ

1マス分をジグザグに
前へ出たり、うしろへ下
がったり



タレ



ステージ1のタ
レの仲間だ。同じ

ような動きをするが、アチョ
と一緒に、うようよたむろし
ているメンドウなヤツ。

ステージ3

俺のジャンプ力では跳びこせない谷がある。ジャンパーをうまく利用するしかないようだな。



タレ



色は違うが
ステージ1、

2のタレと同じ仲間だ。もうおなじみという感じだな。俺の敵じゃあないね。

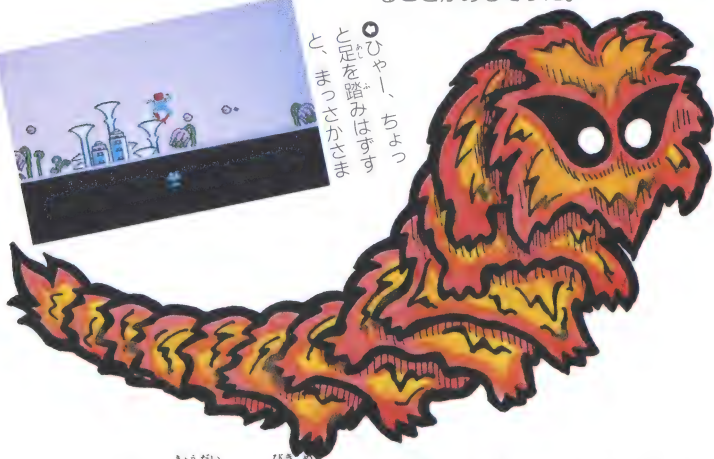
フラン



開いたり閉じたりしながら、フワフワと宙に浮いてフラついている。谷にたむろしていることがあるそうだ。



ひゃー、ちよつと足を踏みはずすと、まっさかさま

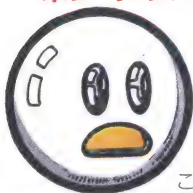


ドラゴン8兄弟の3匹目、ステージ3のドラゴンは、なかなか強そうに見えるぞ。実際、身のこなしも速いんだ。

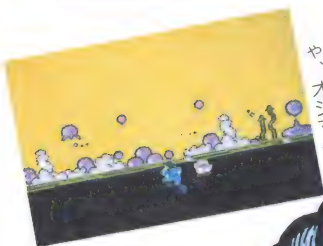
ステージ4

このステージをクリアすれば、ドラゴン退治の仕事も半分はかたづいたことになるわけだ。さすがにてごわくなってくるぞ。特に、谷間にハンドがあるのは難物だな。

ポン・ダッシュ



つぶれたりふくらんだりしているヘンなやつ。ふくらんだところをミサイルで撃てば、楽勝ってとこだな。



タレ



タレの仲間はキラキラ星じゅうにごろごろといるようだ。たいした敵ではないんだが、数が多いと油断はできない。



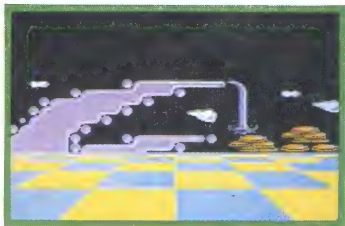
○ジャンプ中にハンドにぶつかっちゃ、オシマイだよ

化猫のような

顔をした、ステージ4のドラゴン。動きも速く、しかもなかなかしぶといので、ちょっと苦労しそうですぜ。

ステージ5

ハンドが谷の手前でじやまをするので、ジャンプするタイミングをつかむのが大変なのだ。



タレ



いいかげん、

こいつには腹がたつ。もうその顔は見あきちまったから、片っ端から撃ちまくってやろう。

シェル



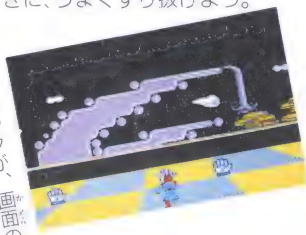
前へ、左へ、右

へ、うしろへと、マス目にそって動いている。横に動いているときに、うまくすり抜けよう。

グルグル



外までジャンプする！
○ ジャックが、画面の外までジャンプする！



回転しながら左右に動き、敵に気づくと向かってくるそう。うまくかわせるといいんだが。

ドラゴン8兄弟の4

番目の兄貴ともなると、かなり強敵だ。油断できないぞ。



ステージ6

いよいよドラゴンも3
匹^{びき}が残^{のこ}るのみ。ドラゴン
3兄弟^{きょうだい}ってとこだな。ま、
それも長^{なが}続^{つづ}きはしないだ
ろうがね。しかし、さす
がにここまでくると、子
分^{ぶん}どもも強^{きょう}敵^{てき}だぜ。気^き合
いをいれていかないとな。



ポップ



パクパクとカ
ラを開^{ひら}いたり閉
じたりしながら、円^{えん}を描^{えが}くように動^{うご}
いている。こいつにはさまれたら痛^{いた}
そうだぜ。

タ
レ



いくら、手慣^{てな}れた相手^{あいて}とはいえ、油断^{ゆだん}をする
と痛^{いた}い目^めにあうものだからな。とくに、このタ
レは、動^{うご}きが一^{ひと}味^{あじ}違^{ちが}うぞ。

ステージ7

このステージには、ミ
サイルのきかないやつ、
俺^{おれ}に襲^{おそ}いかかってくるや
つなどがいるらしい。ク
ワバラ、クワバラ。



グルグル



ステージ5のグルグルの同類^{どうるい}な
んだが、動^{うご}きははるかにすばやいので、てごわい。

ハリハリ



ひょうきんなキツネのよ
うな顔をしているが、ミサイル
もきかない強敵なんだぜ。

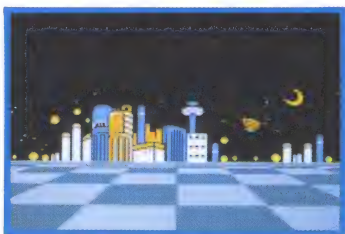
モクモク

雲のような煙のような、えたいの知れないガス状生物だ。こちらに気づくと襲ってくる。かわしきれなかったら、すかさずミサイルだぜ。



ステージ8

いよいよ大詰めってとこだな。ここまで、無事たどりつけるようなら、どんな強敵だって倒せるだろうと思うぜ。

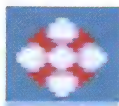


グルグル



襲いかかってくるグルグルを、いちいちかわそうとしてもきりがない。端からミサイルでかたづけるべきだ。

ソウソウ



こいつは、俺が近づくたびに逃げていくので、ちっとも距離がちぢまらない。この根性なしめ、堂々とかかってこいってんだ。

テレテレ

こいつも、俺を見つけると襲いかかってくる。このステージは、ミサイルなしではやっていけない。



これだけは まも 守ってくれよな

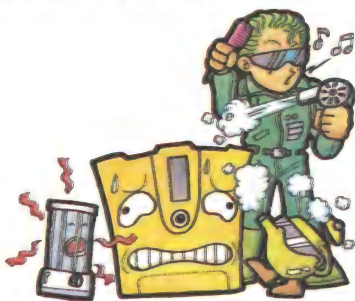
ディスクカードは、カセットよりもずうっとデリケート
なんだ。楽しくゲームをしたかったら、注意事項をちゃん
と守って、ディスクをこわさないようにしてくれよな！

ディスクカードは
たい せつ
大切に取^{あつか}り扱^はって 欲しいぜ！

●ディスクカードの窓^{まど}から見える茶色^{ちやいろ}
の磁気フィルムは、カードの命^{いのち}なんだ。
指^{ゆび}で直接^{ちよくせつ}触^{さわ}ったり、汚^{よご}したり、傷^{きず}つけ
たりしたら、ディスクカードが使^{つか}えな
くなっちゃう。絶対^{ぜったい}やめようぜ。



●ディスクカードは湿^{しつ}
気^けや暑^{あつ}さにはとても弱^{よわ}
いんだ。風通^{かせとお}しのよい
涼^{すず}しい場所^{ばしょ}に保管^{ほかん}して
欲しいもんだぜ。



●ホコリはディスクカードの^{たい}大敵だ。ほこり^おっほい^{げん きん}ところに置^おく^んなんて、^{げん きん}厳禁だからな。

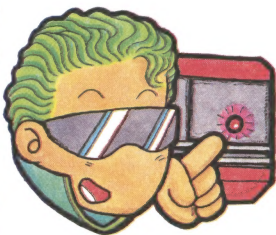


●磁石^{じしゃく}を近づ^{ちか}けると、データ^きが消^きえちまうんだぜ。テレビやラジオ^{じりょく}なんかにも磁^じ力^{りょく}があるから、近づ^{ちか}けないでくれ。



●踏^ふんづけるなんてもつてのほかだ。使^{つか}わないときはいつもプラスチックのケース^いに入^いれて保^ほ管^{かん}する。常識^{じょうしき}だぜ。

●ディスクドライブの赤^{あか}ランプがついてるときは、EJECT^{イジェクト}ボタンやRESET^{リセット}ボタン、電^{でん}源^{げん}スィッチ^{さわ}に触^{さわ}るなよ!



ディスクシステムが

せいじょう さ どう
正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ

内容と対処方法

ディスク セット
DISK SET
エラー
ERR. 01

ディスクカードがちゃんとセットされていない。
カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。

バッテリー
BATTERY
エラー
ERR. 02

ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。
乾電池を新しいものと交換しよう。

エラー
ERR. 03

ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。

エラー
ERR. 04

違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。

エラー
ERR. 05

違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。

エラー
ERR. 06

違うバージョンのディスクカードがセットされている。カードを確かめよう。

エービー サイド
A, B SIDE
エラー
ERR. 07

ディスクカードの表裏が逆にセットされている。
ディスクを出して、正しい向きでいれなおそう。

エラー
ERR. 08

違う順番のディスクカードがセットされている。
カードをセットする順番を確かめよう。

エラー
ERR. 20~

ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

とびだせ
シリーズ
だい だん
第2弾

だいさくせん
とびだせ大作戦

つづ
に続くスーパー3D画面が
きみ
君をとらえて放さない

きんじつはつぱい
近日発売
よてい
予定

とびだせ
レーシング



DISK CARD

1987年3月15日初版

とびだせ
大作戦

発行 株式会社スクウェア
〒104 東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 図書印刷株式会社

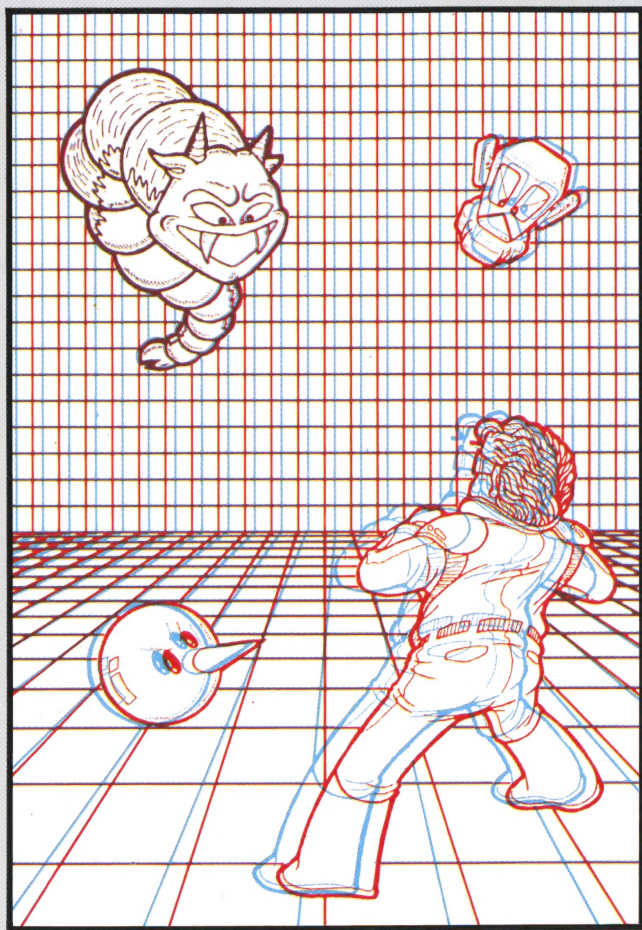
AUDIO VISUAL ©1987 SQUARE PROGRAM ©1987 NASIR
MANUAL © SQUARE/TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。



とびだせ大作戦



DOG

© 1990 BANDAI